

Defensiv konvention: Jump Ball

Ursprung: Okänt.

Skapad: 1990-talet.

Syfte: Jump Ball är ett utpräglat destruktivt sangförsvar.

Beskrivning

Idén med Crash – att hålla färgkombinationerna okända – drivs ännu längre i Jump Ball. Där täcker de lägsta inblandningarna flera kombinationer:

D är *antingen* en svag enfärgshand i klöver *eller* en tvåfärgshand i de röda färgerna *eller* en tvåfärgshand i högfärgerna *eller* ett konstruktivt spaderinkliv *eller* konstruktivt med båda lågfärgerna

2♣ är *antingen* en svag enfärgshand i ruter *eller* en tvåfärgshand med hjärter-klöver *eller* en tvåfärgshand med spader-klöver

2♦ visar en tvåfärgshand med spader och ruter

2NT visar en tvåfärgshand med båda lågfärgerna

Kommentar: Jodå, det går att reda ut det här, men det kräver en hel del minneskunskaper. Några stora fördelar mot mer överskådliga lösningar finns knappast, så Jump Ball får nog mest ses som ett nöje för den som gillar att kittla nerverna.

Version & datum: 1 - 2002-01-16

Beskrivet av: Bertil G Johnson